

Introduction to Algorithms

Chapter 4. Divide & Conquer

Dr. He Emil Huang (黄河)

SCHOOL OF COMPUTER SCIENCE AND TECHNOLOGY
Soochow University

E-mail: huangh@suda.edu.cn

1

与课本对应关系

教材 Chapter 4 & Chapter 7

Chapter 4. 分治策略

Chapter 7. Quick Sort

2

- Main Topics:
- ◆ 理解递归(Recursion)的概念

```

graph TD
    A([Problem of size n]) --> B([Subproblem 1 of size n/2])
    A --> C([Subproblem 2 of size n/2])
    B --> D([a solution to subproblem 1])
    C --> E([a solution to subproblem 2])
    D --> F([a solution to the original problem])
    E --> F
  
```

4

- Main Topics (Cont.):
- ◆ 掌握设计有效的分治策略算法及时间性能分析 (本章重点讨论)
 - 而时间性能分析其实就是有效分治策略算法设计的依据
- ◆ 通过下面的范例学习分治策略设计技巧
 - ①二分搜索技术(Binary Search);
 - ②归并排序和快速排序(Merge Sort & Quick Sort);
 - ③大整数乘法;
 - ④Strassen矩阵乘法;
 - ⑤最近点对问题 Closest pairwise points;

5

递归式与分治法

- 直接或间接地调用自身的算法称为递归算法。用函数自身给出定义的函数称为递归函数；
- 由分治法产生的子问题是原问题的较小模式，这就为使用递归技术提供了方便。在这种情况下，反复应用分治手段，可以使子问题与原问题类型一致而其规模却不断缩小，最终使子问题缩小至很容易直接求出其解的程度时终止。这自然导致递归过程的产生；
- 分治与递归像一对孪生兄弟，经常同时应用在算法设计之中，并由此产生许多高效算法。

Now, we will give some recursion instances in the following part.

5

递归式和分治法

■ 例1. Def. of factorial function

阶乘函数可递归地定义为：

$$n! \begin{cases} 1 & n = 0 \\ n(n-1)! & n > 0 \end{cases}$$

边界条件

递归方程

- 边界条件与递归方程是递归函数的两个要素，递归函数只有具备了这两个要素，才能在有限次计算后得出结果。

递归式和分治法

■ 例2 Fibonacci数列

无穷数列1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, ……, 称为Fibonacci数列。它可以递归地定义为：

$$F(n) = \begin{cases} 1 & n = 0 \\ 1 & n = 1 \\ F(n-1) + F(n-2) & n > 1 \end{cases}$$

边界条件
递归方程

第n个Fibonacci数可递归地计算如下：

```
int Fibonacci (int n){  
    if (n <= 1) return 1; // Asymptotically upper bound?  
    return Fibonacci(n-1) + Fibonacci(n-2);  
}
```

递归式和分治法

■ 例2 Fibonacci数列

除了直接递归以外的另4种求解方案：

方法1：用户自定义一个栈，模拟系统递归调用工作栈

方法2：递推关系式的优化 时间O(n), 空间O(1)

方法3：求解通项公式 时间O(1)

方法4：分治策略 时间O(log₂n)

Non-recursive Fibonacci Iterative Function

```
int Fibonacci (int n)  
/* fibonacci: iterative version */  
{  
    int last_but_one; // second previous Fibonacci number,  $F_{i-2}$   
    int last_value; // previous Fibonacci number,  $F_{i-1}$   
    int current; // current Fibonacci number  $F_i$   
    if (n <= 0) return 0;  
    else if (n == 1) return 1;  
    else {  
        last_but_one = 0;  
        last_value = 1;  
        for (int i = 2; i <= n; i++) {  
            current = last_but_one + last_value;  
            last_but_one = last_value;  
            last_value = current;  
        }  
        return current;  
    }  
}
```

递归式和分治法

例1, 2中的函数都可以找到相应的非递归方式定义：

$$n! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdots (n-1) \cdot n$$

$$F(n) = \frac{1}{\sqrt{5}} \left(\left(\frac{1+\sqrt{5}}{2} \right)^{n+1} - \left(\frac{1-\sqrt{5}}{2} \right)^{n+1} \right)$$

下例中的Ackerman函数却无法找到非递归的定义

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

当一个函数及它的一个变量是由函数自身定义时，称这个函数是双递归函数。

Ackerman函数A(n, m)定义如下(双变量函数)：

$$\begin{cases} A(1,0) = 2 \\ A(0,m) = 1 & m \geq 0 \\ A(n,0) = n+2 & n \geq 2 \\ A(n,m) = A(A(n-1,m),m-1) & n, m \geq 1 \end{cases}$$

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

A(n,m)的自变量m的每一个值都定义了一个单变量函数：

♦ m=0时，A(n,0)=n+2

♦ m=1时，A(n,1)=A(A(n-1,1),0)=A(n-1,1)+2， 和A(1,1)=2 故A(n,1)=2^n

♦ m=2时，A(n,2)=A(A(n-1,2),1)=2A(n-1,2)， 和A(1,2)=A(A(0,2),1)=A(1,1)=2， 故A(n,2)=2^n

♦ m=3时，类似的可以推出...

♦ m=4时，A(n,4)的增长速度非常快，以至于没有适当的数学式子来表示这一函数。

递归式和分治法

■ 例3 Ackerman函数

- ❖ 定义单变量的Ackerman函数 $A(n)$ 为， $A(n)=A(n,n)$ 。
- ❖ 定义其拟逆函数 $a(n)$ 为： $a(n)=\min\{k|A(k)\geq n\}$ 。即 $a(n)$ 是使 $n\leq A(k)$ 成立的最小的 k 值。
- ❖ $a(n)$ 在复杂度分析中常遇到。对于通常所见到的正整数 n ，有 $a(n)\leq 4$ 。但在理论上 $a(n)$ 没有上界，随着 n 的增加，它以难以想象的慢速度趋向正无穷大。

递归式和分治法

■ 例4 排列问题

有些问题表面上不是递归定义的，但可通过分析，抽象出递归的定义。

设计一个递归算法生成 n 个元素 $\{r_1, r_2, \dots, r_n\}$ 的全排列。

设 $R=\{r_1, r_2, \dots, r_n\}$ 是要进行排列的 n 个元素， $R_i=R-\{r_i\}$ 。

集合 X 中元素的全排列记为 $\text{perm}(X)$ 。

$\text{perm}(X)(r_i)$ 表示在全排列 $\text{perm}(X)$ 的每一个排列后加上后缀得到的排列。

R 的全排列可归纳定义如下：

当 $n=1$ 时， $\text{perm}(R)=(r)$ ，其中 r 是集合 R 中唯一的元素；

当 $n>1$ 时， $\text{perm}(R)$ 由 $\text{perm}(R_n)(r_n), \text{perm}(R_{n-1})(r_{n-1}), \dots, \text{perm}(R_1)(r_1)$ 构成。

例4：写一个就地生成 n 个元素 a_1, a_2, \dots, a_n 全排列 ($n!$) 的算法，要求算法终止时保持 a_1, a_2, \dots, a_n 原状。

解：设 $A[0..n-1]$ 基类型为char，“就地”不允许使用 A 以外的数组。

- ① 生成 a_1, a_2, \dots, a_n 全排列 $\Leftrightarrow n$ 个子问题

求 $n-1$ 个元素的全排列 + n^{th} 个元素

1 st 子问题	a_1, a_2, \dots, a_{n-1}	a_n //
2 nd 子问题	a_1, \dots, a_{n-2}, a_n	a_{n-1} // $A[n-2] \leftrightarrow A[n-1]$
3 rd 子问题	$a_1, \dots, a_{n-3}, a_{n-1}$	a_{n-2} // $A[n-3] \leftrightarrow A[n-1]$
n^{th} 子问题	a_1, a_2, \dots, a_{n-1}	a_1 // $A[0] \leftrightarrow A[n-1]$

- ② 递归终结分支

当 $n=1$ 时，一个元素全排列只有一种，即为本身。实际上无须进一步递归，可直接打印输出 A

15

③ 算法：以 $A[0..7]$ 为例

```
void permute (char A[], int n) { //外部调用时令 n=7
    if (n==0)
        print (A); // 打印A[0..7]
    else {
        permute(A,n-1); //求A[0..n-1]的全部排列。1st子问题不用交换
        for (i=n-1; i>=0; i--) {
            Swap(A[i], A[n]); // 交换ai 和an 内容，说明为引用
            permute(A,n-1); // 求A[0..n-1] 全排列
            Swap(A[i], A[n]); //交换，恢复原状
        } //endfor
    } //endif
}
```

时间：

$O(2^n) < n! < O(n^n)$ 所以实验时， n 不能太大

16

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

将正整数 n 表示成一系列正整数之和： $n=n_1+n_2+\dots+n_k$ ，其中 $n_1\geq n_2\geq\dots\geq n_k\geq 1$ 。

正整数 n 的这种表示称为正整数 n 的划分。求正整数 n 的不同划分个数。

例如，正整数6有如下11种不同的划分：

```
6;
5+1;
4+2, 4+1+1;
3+3, 3+2+1, 3+1+1+1;
2+2+2, 2+2+1+1, 2+1+1+1+1;
1+1+1+1+1+1.
```

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

前面的几个例子中，问题本身都具有比较明显的递归关系，因而容易用递归函数直接求解。在本例中，如果设 $p(n)$ 为正整数 n 的划分个数，则难以找到递归关系，因此考虑增加一个自变量：将最大加数 n_1 不大于 m 的划分个数记作 $q(n,m)$ 。可以建立 $q(n,m)$ 的如下递归关系。

递归式和分治法

(1) $q(n, 1) = 1, n \geq 1;$

当最大加数 n_i 不大于 1 时, 任何正整数 n 只有一种划分形式, 即 $n=1+1+\dots+1$

(2) $q(n, m) = q(n, n), m \geq n;$

最大加数 n_i 实际上不能大于 n 。 $q(1, m) = 1$ 。

(3) $q(n, n) = 1 + q(n, n-1);$

正整数 n 的划分由 $n_i=n$ 的划分和 $n_i \leq n-1$ 的划分组成。

(4) $q(n, m) = q(n, m-1) + q(n-m, m), n > m > 1;$

正整数 n 的最大加数 n_i 不大于 m 的划分由 $n_i=m$ 的划分和 $n_i \leq m-1$ 的划分组成。

19

递归式和分治法

■ 例5 整数划分问题

前面的几个例子中, 问题本身都具有比较明显的递归关系, 因而容易用递归函数直接求解。在本例中, 如果设 $p(n)$ 为正整数 n 的划分数, 则难以找到递归关系, 因此考虑增加一个自变量: 将最大加数 n_i 不大于 m 的划分个数记作 $q(n, m)$ 。可以建立 $q(n, m)$ 的如下递归关系。

$$q(n, m) = \begin{cases} 1 & n = 1, m = 1 \\ q(n, n) & n < m \\ 1 + q(n, n-1) & n = m \\ q(n, m-1) + q(n-m, m) & n > m > 1 \end{cases}$$

正整数 n 的划分数 $p(n) = q(n, n)$

20

递归式和分治法

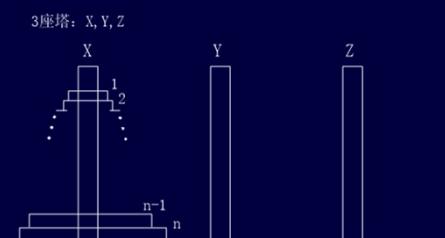
■ 例5 整数划分问题

```
int q (int n, int m){  
    if((n<1)||(m<1)) return 0;  
    if((n==1)||(m==1)) return 1;  
    if(n<m) return q(n,n);  
    if(n==m) return q(n,m-1)+1;  
    return q(n,m-1)+q(n-m,m);  
}
```

■ 例6: n阶Hanoi塔问题

将 X 上的圆盘移到 Z 上, 要求按同样次序排列, 且满足:

1. 每次只能移动一片
2. 圆盘可插在 X, Y, Z 任一塔座上
3. 任一时刻大盘不能压在小盘上



21



n阶Hanoi塔问题 $Hanoi(n, x, y, z)$, 当 $n=0$ 时, 没盘子可供移动, 什么也不做; 当 $n=1$ 时, 可直接将 1 号盘子从 x 轴移动到 z 轴上; 当 $n=2$ 时, 可先将 1 号盘子移动到 y 轴, 再将 2 号盘子移动到 z 轴, 最后将 1 号盘子移动到 z 轴; 对于一般 $n>0$ 的一般情况可采用如下分治策略进行移动

(1) 将 1 至 $n-1$ 号盘从 x 轴移动至 y 轴, 可递归求解

$Hanoi(n-1, x, z, y);$

(2) 将 n 号盘从 x 轴移动至 z 轴;

(3) 将 1 至 $n-1$ 号盘从 y 轴移动至 z 轴, 可递归求解

$Hanoi(n-1, y, x, z);$

23/44

① 分解

设 $n > 1$

原问题: 将 n 片从 X 移到 Z , Y 为辅助塔, 可分解为:

- I. 将上面 $n-1$ 个盘从 X 移至 Y , Z 为辅助盘 // 子问题特征属性与原问题相同规模小 1, 参数不同
- II. 将 n^{th} 片从 X 移至 Z // 盘子数不同
- III. 将 Y 上 $n-1$ 个盘子移至 Z , X 为辅助盘

② 终结条件

$n = 1$ 时, 直接将编号为 1 的盘子从 X 移到 Z

```
void Hanoi (int n, char x, char y, char z) {  
    // n个盘子从 X 移至 Z, Y 为辅助  
    if ( n==1 ) move(X,1,Z); // 将1号盘子从 X 移至 Z, 打印  
    else {
```

```
        Hanoi (n-1,x,z,y); // 源X, 辅Z, 目Y  
        move (x,n,z);  
        Hanoi (n-1,y,x,z); // 源Y, 辅X, 目Z
```

```
    } // 思考题: 如果塔的个数变为 4 个, 将  $n$  个圆盘从一个塔移动到另外一个塔, 移动规则不变, 求移动步数最小的方案
```

24

分析Hanoi塔问题移动圆盘的次数

设 $T(n)$ 表示 n 个圆盘的Hanoi塔问题移动圆盘的次数，显然 $T(0)=0$ ，对于 $n>0$ 的一般情况采用如下分治策略：

(1) 将1至 $n-1$ 号盘从X轴移动至Y轴，可递归求解Hanoi($n-1$, X, Z, Y)；

(2) 将 n 号盘从X轴移动至Z轴；

(3) 将1至 $n-1$ 号盘从Y轴移动至Z轴，可递归求解Hanoi($n-1$, Y, X, Z)。

在(1)与(3)中需要移动圆盘次数 $T(n-1)$ ，(2)需要移动一次圆盘。可得如下的关系：

$$T(n)=2T(n-1)+1$$

展开上式可得：

$$\begin{aligned} T(n) &= 2T(n-1)+1 \\ &= 2[2T(n-2)+1]+1 \quad \text{使用 } O(2^n) \text{ 限界} \\ &= 2^2T(n-2)+1+2 \\ &\dots \\ &= 2^nT(0)+1+2+\dots+2^{n-1} \\ &= 2^n-1 \end{aligned}$$

25/44

递归式和分治法

优点：结构清晰，可读性强，而且容易用数学归纳法来证明算法的正确性，因此它为设计算法、调试程序带来很大方便。

缺点：递归算法的运行效率较低，无论是耗费的计算时间还是占用的存储空间都比非递归算法要多。

递归式和分治法

解决方法：在递归算法中消除递归调用，使其转化为非递归算法

1、采用一个用户定义的栈来模拟系统的递归调用工作栈。该方法通用性强，但本质上还是递归，只不过人工做了本来由编译器做的事情，优化效果不明显。

2、用递推来实现递归函数。

3、通过变换能将一些递归转化为尾递归，从而迭代求出结果。

后两种方法在时空复杂度上均有较大改善，但其适用范围有限。

递归至非递归机械转化

■ 机械地将任何一个递归程序转换为与其等价的非递归程序

■ 五条规则：

- (1) 设置一个栈（不妨用 S 表示），并且开始时将其置为空。
- (2) 在子程序入口处设置一个标号（不妨设为 L0）。
- (3) 对子程序中的每一递归调用，用以下几个等价操作来替换：
 - a) 保留现场：开辟栈顶存储空间，用于保存返回地址（不妨用 $L_i, i=1, 2, 3, \dots$ ）、调用层中的形参和局部变量的值（最外层调用不必考虑）。
 - b) 准备数据：为被调子程序准备数据，即计算实在参数的值，并赋给对应的形参。
 - c) 转入（子程序）执行，即执行 `goto L0`。
 - d) 在返回处设一个标号 $L_i(i=1, 2, 3, \dots)$ ，并根据需要设置以下语句：若函数需要返回值，从回传变量中取出所保存的值并传递到相应的位置。

28

递归至非递归机械转化 (Cont.)

(4) 对返回语句，可用以下几个等价操作来替换：

如果找不到，则依次执行如下操作，否则结束本子程序，返回。

- a) 回传数据：若函数需要返回值，将其值保存到回传变量中。
- b) 恢复现场：从栈顶取出返回地址（不妨保存到 X 中）及各变量、形参值，并退栈。
- c) 返回：按返回地址返回（即执行 `goto X`）。

(5) 对其中的非递归调用和返回操作可照搬。

29

递归式和分治法

■ 作用：分析递归算法的运行时间

■ 三种方法 (P37)

◆ 替换法、迭代法(递归树法)、通用法(master method)

■ 分治算法设计

将一个问题分解为与原问题相似但规模更小的若干子问题，递归地解这些子问题，然后将这些子问题的解结合起来构成原问题的解。这种方法在每层递归上均包括三个步骤

◆ Divide(分解)：将问题划分为若干个子问题

◆ Conquer(求解)：递归地解这些子问题；若子问题Size足够小，则直接解决之

◆ Combine(组合)：将子问题的解结合成原问题的解

30

递归式和分治法(续)

其中的第二步：递归调用或直接求解（递归终结条件）

有的算法“分解”容易，有的则“组合”容易

■ 分治法举例

归并排序

①分解：把n个待排序元素划分为两个Size为n/2的子序列

②求解：递归调用归并排序将这两个子序列排序，若子序列长度为1时，已自然有序，无需做任何事情(直接求解)

③组合：将这两个已排序的子序列合并为一个有序的序列

显然，分解容易(一分为二)，组合难。

快速排序

分解难，组合易。 $A[1\dots k-1] \leq A[k] \leq A[k+1\dots n]$

31

Mergesort

■ Split array $A[0..n-1]$ in two about equal halves and make copies of each half in arrays B and C

■ Sort arrays B and C recursively

■ Merge sorted arrays B and C into array A as follows:

- ❖ Repeat the following until no elements remain in one of the arrays:
 - compare the first elements in the remaining unprocessed portions of the arrays
 - copy the smaller of the two into A , while incrementing the index indicating the unprocessed portion of that array
- ❖ Once all elements in one of the arrays are processed, copy the remaining unprocessed elements from the other array into A .

32

Pseudocode of Mergesort

```
ALGORITHM Mergesort( $A[0..n-1]$ )
  //Sorts array  $A[0..n-1]$  by recursive mergesort
  //Input: An array  $A[0..n-1]$  of orderable elements
  //Output: Array  $A[0..n-1]$  sorted in nondecreasing order
  if  $n > 1$ 
    copy  $A[0..\lfloor n/2 \rfloor - 1]$  to  $B[0..\lfloor n/2 \rfloor - 1]$ 
    copy  $A[\lfloor n/2 \rfloor ..n-1]$  to  $C[0..\lceil n/2 \rceil - 1]$ 
    Mergesort( $B[0..\lfloor n/2 \rfloor - 1]$ )
    Mergesort( $C[0..\lceil n/2 \rceil - 1]$ )
    Merge( $B, C, A$ )
```

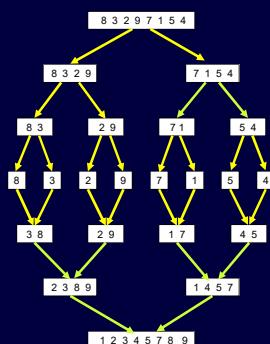
33

Pseudocode of Merge

```
ALGORITHM Merge( $B[0..p-1], C[0..q-1], A[0..p+q-1]$ )
  //Merges two sorted arrays into one sorted array
  //Input: Arrays  $B[0..p-1]$  and  $C[0..q-1]$  both sorted
  //Output: Sorted array  $A[0..p+q-1]$  of the elements of  $B$  and  $C$ 
   $i \leftarrow 0; j \leftarrow 0; k \leftarrow 0$ 
  while  $i < p$  and  $j < q$  do
    if  $B[i] \leq C[j]$ 
       $A[k] \leftarrow B[i]; i \leftarrow i + 1$ 
    else  $A[k] \leftarrow C[j]; j \leftarrow j + 1$ 
     $k \leftarrow k + 1$ 
  if  $i = p$ 
    copy  $C[j..q-1]$  to  $A[k..p+q-1]$ 
  else copy  $B[i..p-1]$  to  $A[k..p+q-1]$ 
```

34

Mergesort Example



35

Analysis of Mergesort

■ All cases have same efficiency: $\Theta(n \log n)$

■ Number of comparisons in the worst case is close to theoretical minimum for comparison-based sorting:

It was proved that any sorting method that uses comparisons of keys must do at least

$$\lceil \log_2 n! \rceil \approx n \log_2 n - 1.44n$$

Comparisons of keys (P107-108 textbook)

■ Space requirement: $\Theta(n)$ (not in-place)

■ Can be implemented without recursion (bottom-up)

36

递归式和分治法(续)

- 人们从大量实践中发现，在用分治法设计算法时，最好使子问题的规模大致相同。即将一个问题分成大小相等的k个子问题的处理方法是行之有效的。这种使子问题规模大致相等的做法是出自一种平衡(balancing)子问题的思想，它几乎总是比子问题规模不等的做法要好。

递归式和分治法(续)

■ 分治算法时间性能分析

设 $T(n)$ 是 Size 为 n 的执行时间，若 Size 足够小，如 $n \leq C$ (常数)，则直接求解的时间为 $\Theta(1)$

① 设完成划分的时间为 $D(n)$

② 设分解时，划分为 a 个子问题，每个子问题为原问题的 $1/b$ ，则解各子问题的时间为 $aT(n/b)$

③ 设组合时间 $C(n)$

$$\therefore T(n) = \begin{cases} \theta(1) & \text{if } n \leq c \text{ // 边界} \\ aT(n/b) + D(n) + C(n) & \text{otherwise // } n/b < n, \text{ 否则无限递归} \end{cases}$$

例如归并排序 $a = 2, b = 2, D(n) = O(1), C(n) = \Theta(n)$

38

递归式和分治法(续)

■ 分治算法分析(续)

一般地，解递归式(Recurrence, 定义见P37)时可忽略细节

- ① 假定函数参数为整数，如 $2T(n/2)$ 应为 $T(\lceil n/2 \rceil)$ 或 $T(\lfloor n/2 \rfloor)$
- ② 边界条件可忽略，当 n 较小时 $T(n) = \Theta(1)$

因为这些细节一般只影响常数因子的大小，不改变量级。

求解时，先忽略细节，然后再决定其是否重要(P38)

但下面讨论时，我们尽量注意细节！

39

§ 4.1 替换法(代入法, Page 47~49)

■ 1) 猜测解; 2) 用数学归纳法确定常数C，证明解正确

■ Key：用猜测的解代入到递归式中。

例1：

确定 $T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$ 的上界

猜测解 $T(n) = O(n \lg n)$ 假定对于所有正数 m 满足 $m < n$ 均成立

要证 $T(n) \leq cn \lg n$ ，对某个常数 $c > 0$ 成立

假定它对于 $\lfloor n/2 \rfloor$ 成立，i.e., $T(\lfloor n/2 \rfloor) \leq c \lfloor n/2 \rfloor \lg \lfloor n/2 \rfloor$ ，将它代入递归式中

$$T(n) \leq 2(c \lfloor n/2 \rfloor \lg \lfloor n/2 \rfloor) + n$$

$$\leq cn \lg (n/2) + n$$

$$= cn \lg n - cn \lg 2 + n = cn \lg n - cn + n \leq cn \lg n \text{ 只要 } c \geq 1$$

40

§ 4.1 替换法(续)

■ 例1(续)

下面证此解对边界条件亦成立

数学归纳法要求证明解在边界条件下也成立

假定 $T(0) = 0, T(1) = 1$ ，

而 $T(1) \leq C \cdot 1 \cdot \lg 1 = 0$ 不成立

但渐近界只要证 $T(n) \leq cn \lg n$ for $n \geq n_0$ 就行了

$$\therefore T(2) = 2T(1) + 2 = 4$$

$$T(2) \leq C \cdot 2 \cdot \lg 2 = 2C \text{ 只要 } c \geq 2 \text{ 即可}$$

41

§ 4.1 替换法(续)

1. 做出好的猜测(没有一般方法，只能凭经验)

① 与见过的解类似，则猜测之。例如：

$$T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + 17 + n$$

当 n 足够大时， $\lfloor n/2 \rfloor$ 和 $\lfloor n/2 \rfloor + 17$ 相差无几，故上界应为 $cn \lg n$

② 先证较宽松的上、下界，减小猜测范围。例如：

$$T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$$

显然， $T(n) = \Omega(n)$ ∵ 式中有 “ n ” 这个项

$$T(n) = O(n^2) \because \text{最多分解 } O(n) \text{ 次，每次时间为 } n$$

然后降低上界，升高下界，使它收敛于渐近界 $T(n) = \Theta(n \lg n)$

42

§ 4.1 替换法(续)

2. 细节修正

- 有时猜测解是正确的，但数学归纳法却不能直接证明其细节，这是因为数学归纳法没有强大到足以证明其细节。这时可从猜测解中减去一个低阶项以使数学归纳法得以满足
- 例：

$$T(n) = T(\lfloor n/2 \rfloor) + T(\lceil n/2 \rceil) + 1$$

显然，该解是 $O(n)$ ，即证明 $T(n) \leq cn$

$pf : T(n) \leq c(\lfloor n/2 \rfloor) + c(\lceil n/2 \rceil) + 1 // \text{由归纳假设代入}$
 $= cn + 1 // \text{并不蕴含 } T(n) \leq cn$
 从解中减去一个常数猜测为： $T(n) \leq cn - b // \text{常数 } b \geq 0$
 $pf : T(n) \leq (c\lfloor n/2 \rfloor - b) + (c\lceil n/2 \rceil - b) + 1$
 $= cn - 2b + 1 \leq cn - b // \text{只要 } b \geq 1, c > 0$

43

§ 4.1 替换法(续)

3. 避免陷阱

- 与求和式的数学归纳法类似，证明时渐近记号的使用易产生错误。

- 例：

$$\text{设 } T(n) = 2T(\lfloor n/2 \rfloor) + n$$

猜测 $T(n) \leq cn // \text{正确应为 } n \lg n$

$pf : T(n) \leq 2(c\lfloor n/2 \rfloor) + n$
 $\leq cn + n$
 $\leq 0(n) // \text{wrong! 须证明 } T(n) \leq cn \text{ 的精确形式}$

44

§ 4.1 替换法(续)

4. 变量变换

- 有时改动变量能使未知递归式变为熟悉的式子。例如：

$$T(n) = 2T(\lfloor \sqrt{n} \rfloor) + \lg n$$

令 $m = \lg n, 2^m = n$

得 $T(2^m) = 2T(2^{m/2}) + m$

再令 $S(m) = T(2^m)$

得 $S(m) = 2S(m/2) + m // \text{例1的形式}$

$\therefore S(m) = O(m \lg m)$ 。将其改回到 T 的形式

$$T(n) = T(2^m) = S(m) = O(m \lg m) = O(\lg n \lg \lg n)$$

45

§ 4.2 迭代法(包含递归树方法求解递归式)

① 展开

- 无须猜测，展开递归式，使其成为仅依赖于 n 和边界条件的和式，然后用求和方法定界。

- 例： $T(n) = 3T(\lfloor n/4 \rfloor) + n$

46

§ 4.2 迭代法

$$\begin{aligned} T(n) &= 3T(\lfloor n/4 \rfloor) + n \\ &= n + 3(\lfloor n/4 \rfloor + 3T(\lfloor n/4^2 \rfloor)) // \lfloor \lfloor n/4 \rfloor / 4 \rfloor = \lfloor n/16 \rfloor \\ &= n + 3\lfloor n/4 \rfloor + 3^2 T(\lfloor n/4^2 \rfloor) = \dots // \text{再展开一次} \\ &= n + 3\lfloor n/4 \rfloor + 3^2 \lfloor n/4^2 \rfloor + 3^3 T(\lfloor n/4^3 \rfloor) \end{aligned}$$

已知规律，无须继续展开，要迭代展开多少次才能达其边界？取决于自变量的大小。不妨设最后项为 i^{th} 项： $3^i T(\lfloor n/4^i \rfloor)$ ，边界应为 $\lfloor n/4^i \rfloor \leq 1$ ，即 $i \geq \log_4 n$
 \therefore 当 $i = \log_4 n$ 时，有 $T(1) = \theta(1)$

47

§ 4.2 迭代法(续)

① 展开(续)

- 例：(接上页)

$$\begin{aligned} T(n) &\leq n + 3n/4 + 3^2 n/4^2 + \dots + 3^{\log_4 n} \theta(1) \\ &\leq n \sum_{i=0}^{\infty} \left(\frac{3}{4}\right)^i + \theta(n^{\log_4 3}) // \text{Note: } 3^{\log_4 n} = n^{\log_4 3} \\ &= 4n + o(n) // \text{小O} \\ &= O(n) // \text{大O} \end{aligned}$$

48

§ 4.2 迭代法(续)

① 展开(续)

■ Keys

- ❖ 达到边界条件所需的迭代次数
- ❖ 迭代过程中的和式。若在迭代过程中已估计出解的形式，亦可用替换法
- ❖ 当递归式中包含`floor`和`ceiling`函数时，常假定参数n为一个整数次幂，以简化问题。例如上例可假定 $n=4^k$ ($k \geq 0$ 的整数)，但这样 $T(n)$ 的界只对4的整数幂成立。下节方法可克服此缺陷。

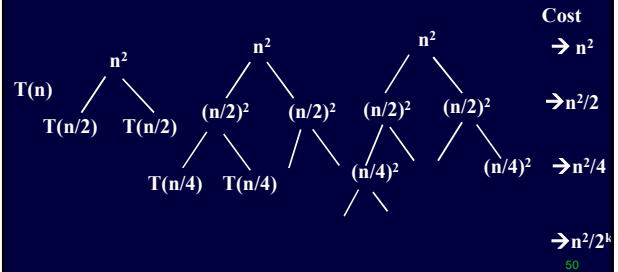
49

§ 4.2 迭代法(续)

② 递归树

■ 使展开过程直观化

- 例： $T(n)=2T(n/2)+n^2$ (不妨设 $n=2^k$)



§ 4.2 迭代法(续)

② 递归树(续)

■ 例： $T(n)=2T(n/2)+n^2$ (续)

树高(层数)：树中最长路径，求总成本时和式的项数

$$\text{令: } (n/2^k)^2 = 1 \Rightarrow n = 2^k \Rightarrow k = \lg n$$

树高： $\lg n + 1$

总成本： $\theta(n^2)$

■ 例：更复杂，树不一定是满二叉树，叶子深度不尽相同

$$T(n)=T(n/3)+T(2n/3)+n$$

Fig.4.6

51

The Construction of a Recursion Tree

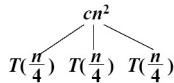
- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have

$T(n)$

52

The Construction of a Recursion Tree

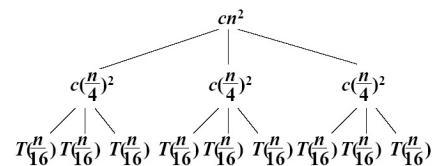
- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have



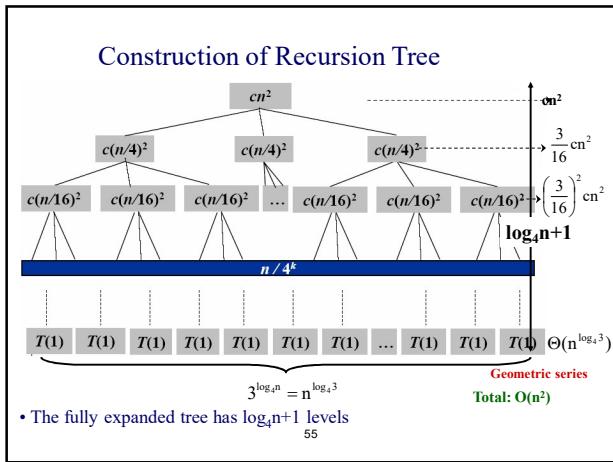
53

The Construction of a Recursion Tree

- Solve $T(n) = 3T(n/4) + \Theta(n^2)$, we have



54



§ 4.1 The master method (通用法, 万能法)

■ 可迅速求解

- $T(n) = aT(n/b) + f(n)$ //常数 $a \geq 1, b > 1, f(n)$ 渐近正
- 物理意义: 将Size为n的问题划分为a个子问题, 每个子问题Size为 n/b 。每个子问题的时间为 $T(n/b)$, 划分和combine的时间为 $f(n)$ 。
- Note: n/b 不一定为整数, 应为 $\lfloor n/b \rfloor$ 或 $\lceil n/b \rceil$, 不会影响渐近界。

■ Th4.1 (master theorem Page 53)

设 $a \geq 1, b > 1$ 是整数, $f(n)$ 是函数, $T(n)$ 是定义在非负整数上的递归方程 $T(n) = aT(n/b) + f(n)$, 这里 n/b 解释为 $\lfloor n/b \rfloor$ 或 $\lceil n/b \rceil$, 则 $T(n)$ 的渐近界为:

56

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ Th4.1(master theorem)

- 若 $f(n) = O(n^{\log_b a - \varepsilon})$ 对某一常数 $\varepsilon > 0$ 成立, 则 $T(n) = \theta(n^{\log_b a})$
- 若 $f(n) = \theta(n^{\log_b a})$ 则 $T(n) = \theta(n^{\log_b a} \cdot \lg n)$
- 若 $f(n) = \Omega(n^{\log_b a + \varepsilon})$ 对某一常数 $\varepsilon > 0$ 成立, 且 $af(n/b) \leq cf(n)$ 对某常数 $c < 1$ 及足够大的 n 成立, 则 $T(n) = \theta(f(n))$

证明从略

57

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 该定理意义

- 比较 $f(n)$ 和 $n^{\log_b a}$, 直观上两函数中较大者决定方程的解。

case 1: $n^{\log_b a}$ 较大, $\therefore T(n) = \theta(n^{\log_b a})$

比 $f(n)$ 大一个多项式因子 n^ε

case 3: $f(n)$ 较大, $\therefore T(n) = \theta(f(n))$

比 $n^{\log_b a}$ 大一个多项式因子 n^ε

case 2: 二者相同, 其解乘上一对数因子

$\therefore T(n) = \theta(n^{\log_b a} \cdot \lg n) = \theta(f(n) \lg n)$

58

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

- Note: case1 & 3中, 比较 f 和 $n^{\log_b a}$ 的大小均是相对多项式因子 n^ε 而言
- 这三种情况并未覆盖所有可能的 $f(n)$, 即case 1 & 2 及case 2 & 3间有间隙。

■ 例1: $T(n) = 9T(n/3) + n$

解: $a = 9, b = 3, f(n) = n$

$$n^{\log_b a} = n^{\log_3 9} = \theta(n^2)$$

$$\therefore f(n) = O(n^{\log_3 9 - \varepsilon}), \text{ 这里 } \varepsilon = 1$$

即 $f(n)$ 比 $n^{\log_3 9}$ 小一多项式因子 n^1

$$\text{故 } T(n) = \theta(n^2) //\text{case1}$$

59

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例2:

$$T(n) = T(2n/3) + 1$$

解: $a = 1, b = 3/2, f(n) = \theta(1)$

$$n^{\log_{3/2} 1} = n^0 = 1 //\text{case2}$$

$$\therefore T(n) = \theta(\lg n)$$

60

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例3: $T(n) = 3T(n/4) + n \lg n$

$$\text{解: } n^{\log_b a} = n^{\log_4 3} = O(n^{0.793})$$

$$f(n) = n \lg n$$

$$\therefore f(n) = \Omega(n^{\log_4 3+\varepsilon})$$

即 $f(n)$ 比 $n^{\log_b a}$ 大一多项式因子 $n^{0.2}$

对足够大的 n : $af(n/b) = 3(n/4) \lg(n/4)$

$$\leq \frac{3}{4} n \lg n = cf(n) \text{ 成立}$$

\therefore 满足 case3, 解为 $T(n) = \theta(n \lg n)$

61

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ 例4: $T(n) = 2T(n/2) + n \lg n$

$$\text{解: } n^{\log_b a} = n < f(n) = n \lg n$$

但是 $f(n)$ 并不大于 n 一个多项式因子 n^ε ($\varepsilon > 0$)

\therefore 对给定 $\varepsilon > 0$, 对足够大的 n , $n^\varepsilon > \lg n$,

$$\frac{n^\varepsilon}{\lg n} \rightarrow \infty$$

\therefore 此解属于 case2 和 case3 之间,

不能用 master 定理

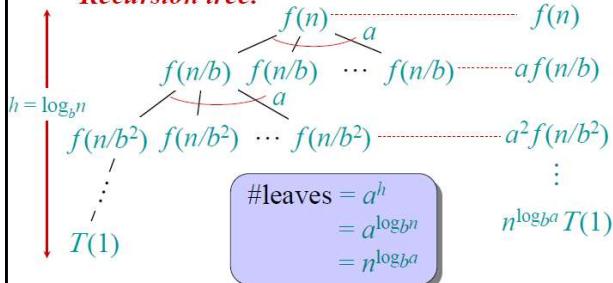
62

§ 4.3 The master method(通用法, 万能法)(续)

■ Master Theorem

Idea of master theorem

Recursion tree:



递归式和分治法

■ 分治法的适用条件

分治法所能解决的问题一般具有以下几个特征:

(1) 该问题的规模缩小到一定的程度就可以容易地解决;

- 因为问题的计算复杂性一般是随着问题规模的增加而增加, 因此大部分问题满足这个特征

(2) 该问题可以分解为若干个规模较小的相同问题, 即该问题具有最优子结构性质;

- 这条特征是应用分治法的前提, 它也是大多数问题可以满足的, 此特征反映了递归思想的应用

递归式和分治法

■ 分治法的适用条件(续)

(3) 利用该问题分解出的子问题的解可以合并为该问题的解;

- 能否利用分治法完全取决于问题是否具有这条特征, 如果具备了前两条特征, 而不具备第三条特征, 则可以考虑贪心算法或动态规划。

(4) 该问题所分解出的各个子问题是相互独立的, 即子问题之间不包含公共的子问题。

- 这条特征涉及到分治法的效率, 如果各子问题是不独立的, 则分治法要做许多不必要的工作, 重复地解公共的子问题, 此时虽然也可用分治法, 但一般用动态规划较好。

65

分治法的基本步骤

```
divide-and-conquer(P){
    if (|P| <= n₀) adhoc(P); //解决小规模的问题
    divide P into smaller subinstances P₁, P₂, ..., Pₖ; //分解问题
    for (i=1, i<=k, i++)
        yᵢ = divide-and-conquer(Pᵢ); //递归的解各子问题
    return merge(y₁, ..., yₖ); //将各子问题的解合并为原问题的解
}
```

人们从大量实践中发现, 在用分治法设计算法时, 最好使子问题的规模大致相同。即将一个问题分成大小相等的 k 个子问题的处理方法是行之有效的。这种使子问题规模大致相等的做法是出自一种平衡(balancing)子问题的思想, 它几乎总是比子问题规模不等的做法要好。

二分搜索技术

给定已按升序排好序的n个元素a[0:n-1]，现要在这n个元素中找出一特定元素x。

分析：

- ✓ 该问题的规模缩小到一定的程度就可以容易地解决；

分析：如果n=1即只有一个元素，则只要比较这个元素和x就可以确定x是否在表中。因此这个问题满足分治法的第一个适用条件。

- ✓ 该问题可以分解为若干个规模较小的相同问题；

- ✓ 分解出的子问题的解可以合并为原问题的解；

分析：比较x和a的中间元素a[mid]，若x=a[mid]，则x在L中的位置就是mid；如果x<a[mid]，由于a是递增排序的，因此假如x在a中的话，x必然排在a[mid]的前面，所以我们只要在a[mid]的前面查找x即可；如果x>a[i]，同理我们只要在a[mid]的后面查找x即可。无论是在前面还是后面查找x，其方法都和在a中查找x一样，只不过是查找的规模缩小了。这就说明了此问题满足分治法的第二个和第三个适用条件。

二分搜索技术(续)

- ✓ 分解出的各个子问题是相互独立的。

分析：很显然此问题分解出的子问题相互独立，即在a[i]的前面或后面查找x是独立的子问题，因此满足分治法的第四个适用条件。

68

二分搜索技术

■ 适用范围：顺序表、有序

■ 基本思想(分治法)

(1)设R[low..high] 是当前查找区间，首先确定该区间的中点位置：mid= (low+high)/2 //整除

(2)将待查的K值与R[mid]比较，

- ① K=R[mid].key：查找成功，返回位置mid
- ② K<R[mid].key：则左子表R[low..mid-1]是新的查找区间
- ③ K>R[mid].key：则右子表R[mid+1..high]是新的查找区间

初始的查找区间是R[1..n]，每次查找比较K和中间点元素，若查找成功则返回；否则当前查找区间缩小一半，直至当前查找区间为空时查找失败。

69

二分搜索技术

■ 算法：

```
int BinSearch( SeqList R, KeyType K ) {
    int mid, low=1, high=n;
    while ( low < high ) { //当前查找区间R[low..high]非空
        mid= (low+high)/2; //整除
        if ( R[mid].key==K )return mid; //成功返回位置mid
        if ( K<R[mid].key ) //两个子问题求解其中的一个
            high=mid-1; //在左区间中查找
        else
            low=mid+1; //在右区间中查找
    } // endwhile
    return 0; //当前查找区间为空时失败
}
```

70

二分搜索技术

算法复杂度分析：

每执行一次算法的while循环，待搜索数组的大小减少一半。因此，在最坏情况下，while循环被执行了O (lg n) 次。循环体内运算需要O(1) 时间，因此整个算法在最坏情况下的计算时间复杂性为O (lg n)

请同学思考如何用递归式的方法去分析binary search的时间上界

71

大整数乘法

■ 考虑两个n位的大整数A和B相乘，例如：

A = 12345678901357986429 B = 87654321284820912836

小学的方法：

$$\begin{array}{r}
 a_1 \ a_2 \dots \ a_n \\
 b_1 \ b_2 \dots \ b_n \\
 \hline
 (d_{10}) \ d_{11} \ d_{12} \dots \ d_{1n} \\
 (d_{20}) \ d_{21} \ d_{22} \dots \ d_{2n} \\
 \dots \dots \dots \dots \dots \\
 (d_{n0}) \ d_{n1} \ d_{n2} \dots \ d_{nn}
 \end{array}$$

时间复杂度：O(n^2)

72

大整数乘法——第一种划分和组合算法

一个简单的例子: $A * B$, 其中 $A = 2135$, $B = 4014$

$$A = (21 \cdot 10^2 + 35), B = (40 \cdot 10^2 + 14)$$

$$\text{所以, } A * B = (21 \cdot 10^2 + 35) * (40 \cdot 10^2 + 14)$$

$$= 21 * 40 \cdot 10^4 + (21 * 14 + 35 * 40) \cdot 10^2 + 35 * 14$$

■采用分治法解决该问题: 将一个n位的大整数划分为两个n/2位的大整数, 即令 $A = A_1A_2$, $B = B_1B_2$ (其中A和B是两个n位的整数, A_1, A_2, B_1, B_2 是n/2位的整数), 那么

$$A * B = A_1 * B_1 \cdot 10^n + (A_1 * B_2 + A_2 * B_1) \cdot 10^{n/2} + A_2 * B_2$$

■时间复杂度: $T(n) = 4T(n/2) + O(n) = O(n^2)$

■计算复杂度没有得到改进! 如果要改进时间复杂度, 就必须减少子问题数量!

73

大整数乘法——第二种划分和组合算法

■改进的思想是将子问题的数量从4降到3:

$$(A_1 + A_2)(B_1 + B_2) = A_1B_1 + (A_1B_2 + A_2B_1) + A_2B_2,$$

i.e.,

$$(A_1B_2 + A_2B_1) = (A_1 + A_2)(B_1 + B_2) - A_1B_1 - A_2B_2,$$

这样, 我们就仅需3次n/2位的大整数乘法即可($(A_1 + A_2)(B_1 + B_2)$, A_1B_1 和 A_2B_2)。

■由此可得改进后的时间复杂度为:

$$T(n) = 3T(n/2) + O(n) = 3^{\log_2 n} = n^{\log 2^3} \approx n^{1.585}$$

►如果将大整数分成更多段, 用更复杂的方式把它们组合起来, 将有可能得到更优的算法。

►最终的, 这个思想导致了快速傅利叶变换(Fast Fourier Transform)的产生。该方法也可以看作是一个复杂的分治算法。

Strassen矩阵乘法

◆传统方法: $O(n^3)$

A和B的乘积矩阵C中的元素 $C[i][j]$ 定义为: $c[i][j] = \sum_{k=1}^n A[i][k]B[k][j]$

若依此定义来计算A和B的乘积矩阵C, 则每计算C的一个元素 $C[i][j]$, 需要做n次乘法和n-1次加法。

因此, 算出矩阵C的n²个元素所需的计算时间为 $O(n^3)$ 。

Strassen矩阵乘法

■分治法:

使用与大整数乘法类似的技术, 将矩阵A, B和C中每一矩阵都分块成4个大小相等的子矩阵。由此可将方程 $C = AB$ 重写为:

$$\begin{bmatrix} C_{11} & C_{12} \\ C_{21} & C_{22} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} \\ A_{21} & A_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} B_{11} & B_{12} \\ B_{21} & B_{22} \end{bmatrix}$$

$$\text{由此可得: } C_{11} = A_{11}B_{11} + A_{12}B_{21}$$

$$C_{12} = A_{11}B_{12} + A_{12}B_{22}$$

$$C_{21} = A_{21}B_{11} + A_{22}B_{21}$$

$$C_{22} = A_{21}B_{12} + A_{22}B_{22}$$

$$\text{复杂度分析: } T(n) = \begin{cases} O(1) & n = 2 \\ 8T(n/2) + O(n^2) & n > 2 \end{cases} \quad T(n) = O(n^3)$$

Strassen矩阵乘法

为了降低时间复杂度, 必须减少乘法的次数。

$$\begin{bmatrix} C_{11} & C_{12} \\ C_{21} & C_{22} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} A_{11} & A_{12} \\ A_{21} & A_{22} \end{bmatrix} \begin{bmatrix} B_{11} & B_{12} \\ B_{21} & B_{22} \end{bmatrix}$$

子问题数量从8降到了7:

$$M_1 = A_{11}(B_{12} - B_{22})$$

$$M_2 = (A_{11} + A_{12})B_{22}$$

$$M_3 = (A_{21} + A_{22})B_{11}$$

$$M_4 = A_{22}(B_{21} - B_{11})$$

$$M_5 = (A_{11} + A_{22})(B_{11} + B_{22})$$

$$M_6 = (A_{12} - A_{22})(B_{21} + B_{22})$$

$$M_7 = (A_{11} - A_{21})(B_{11} + B_{12})$$

$$\text{复杂度分析: } T(n) = \begin{cases} O(1) & n = 2 \\ 7T(n/2) + O(n^2) & n > 2 \end{cases} \quad T(n) = O(n^{\log 7}) = O(n^{2.81})$$

Strassen's Matrix Multiplication



Strassen observed [1969] that the product of two matrices can be computed as follows:

$$\begin{array}{c} \left(\begin{array}{cc|cc} C_{00} & C_{01} & & \\ & & C_{10} & C_{11} \end{array} \right) = \left(\begin{array}{cc|cc} A_{00} & A_{01} & & \\ & & A_{10} & A_{11} \end{array} \right) * \left(\begin{array}{cc|cc} B_{00} & B_{01} & & \\ & & B_{10} & B_{11} \end{array} \right) \\ = \left(\begin{array}{cc} M_1 + M_4 - M_5 + M_7 & M_3 + M_5 \\ M_2 + M_4 & M_1 + M_3 - M_2 + M_6 \end{array} \right) \end{array}$$

78

Formulas for Strassen's Algorithm

$M_1 = (A_{00} + A_{11}) * (B_{00} + B_{11})$

$M_2 = (A_{10} + A_{11}) * B_{00}$

$M_3 = A_{00} * (B_{01} - B_{11})$

$M_4 = A_{11} * (B_{10} - B_{00})$

$M_5 = (A_{00} + A_{01}) * B_{11}$

$M_6 = (A_{10} - A_{00}) * (B_{00} + B_{01})$

$M_7 = (A_{01} - A_{11}) * (B_{10} + B_{11})$

79

Strassen矩阵乘法

- 传统方法: $O(n^3)$
- 分治法: $O(n^{2.81})$
- 更快的方法??

■ Hopcroft和Kerr已经证明(1971), 计算2个 2×2 矩阵的乘积, 7次乘法是必要的。因此, 要想进一步改进矩阵乘法的时间复杂性, 就不能再基于计算 2×2 矩阵的7次乘法这样的方法了。或许应当研究 3×3 或 5×5 矩阵的更好算法。

■ 在Strassen之后又有许多算法改进了矩阵乘法的计算时间复杂性。目前最好的计算时间上界是 $O(n^{2.376})$

Strassen矩阵乘法 discussion

- 采用Strassen算法需要创建大量动态二维数组, 其中分配堆内存空间将占用大量计算时间, 从而掩盖了Strassen算法的优势;
- 可以对Strassen算法做出改进, 设定一个界限。当 $n <$ 界限时, 使用brute force method计算矩阵相乘, 而不继续分治递归;
- 动手题: 实际实现Strassen alg时, 当矩阵规模小于 threshold时, 常常会切换到Brute Force实现, 在自己计算机上确定最佳threshold

Closest-Pair Problem

最接近点对问题

Closest-Pair Problem

- ❖ Find the two closest points in a set of n points (for instance, in the two-dimensional Cartesian plane). 给定平面上 n 个点, 找其中的一对点, 使得在 n 个点所组成的所有点对中, 该点对间的距离最小
- ❖ Brute-force algorithm
 - Compute the distance between every pair of distinct points and return the indexes of the points for which the distance is the smallest.
 - 将每一个点与其他 $n-1$ 个点的距离算出, 找出最小距离的点对即可。

ALGORITHM BruteForceClosestPoints(P)

```

//Input: A list  $P$  of  $n$  ( $n \geq 2$ ) points  $P_1 = (x_1, y_1), \dots, P_n = (x_n, y_n)$ 
//Output: Indices  $index1$  and  $index2$  of the closest pair of points
 $dmin \leftarrow \infty$ 
for  $i \leftarrow 1$  to  $n - 1$  do
  for  $j \leftarrow i + 1$  to  $n$  do
     $d \leftarrow \text{sqrt}((x_i - x_j)^2 + (y_i - y_j)^2)$  //sqrt is the square root function
    if  $d < dmin$ 
       $dmin \leftarrow d$ ;  $index1 \leftarrow i$ ;  $index2 \leftarrow j$ 
return  $index1, index2$ 

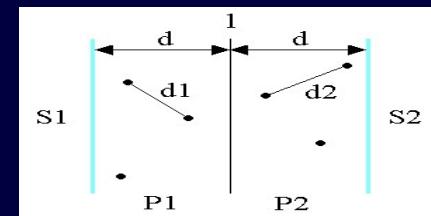
```

❖ Sketch:

- 严格来讲，最近点对可能多于一对，为简便起见，我们只找其中的一对作为问题的解。
- 已经证明，该算法的计算时间下界是 $\Omega(n \log n)$ 。

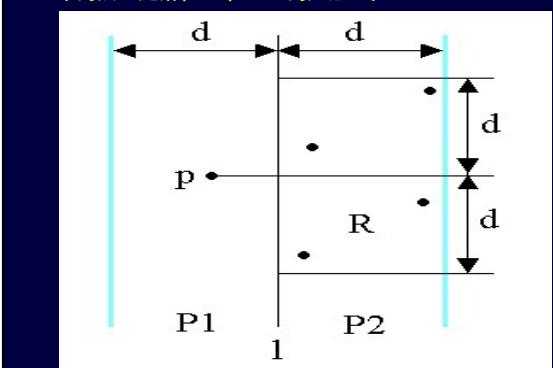
分治法解决二维空间最接近点问题

- 选取一垂直线 $L: x=m$ 来作为分割直线。其中 m 为 S 中各点 x 坐标的中位数。由此将 S 分割为 S_1 和 S_2 ；
- 递归地在 S_1 和 S_2 上找出其最小距离 d_1 和 d_2 ，并设 $d = \min\{d_1, d_2\}$ ， S 中的最近点对或者是 d ，或者是某个 $\{p, q\}$ ，其中 $p \in S_1$ 且 $q \in S_2$ ；



❖ 第一步筛选：如果最近点对由 S_1 中的 p_3 和 S_2 中的 q_3 组成，则 p_3 和 q_3 一定在划分线 L 的距离 d 内。

- ❖ 第二步筛选：考虑 P_1 中任意一点 p ，它若与 P_2 中的点 q 构成最近点对的候选者，则必有 $\text{distance}(p, q) < d$ 。满足这个条件的 P_2 中的点一定落在一个 $d \times 2d$ 的矩形 R 中



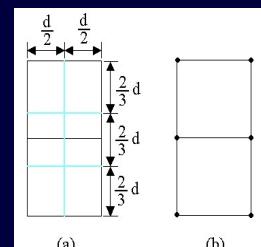
R 中的点具有稀疏性
 P_2 中任何 2 个 S 中的点的距离都不小于 d 。由此可以推出矩形 R 中最多只有 6 个 S 中的点。

在分治法求解过程中的合并(Combine)步骤中最多只需要检查 $6 \times n/2 = 3n$ 个候选点对！

R 中最多只有 6 个 S 中的点

- 证明：将矩形 R 的长为 $2d$ 的边 3 等分，将它的长为 d 的边 2 等分，由此导出 6 个 $(d/2) \times (2d/3)$ 的小矩形。
- 若矩形 R 中有多于 6 个 S 中的点，则由鸽舍原理易知至少有一个 $(d/2) \times (2d/3)$ 的小矩形中有 2 个以上 S 中的点。
- 设 u, v 是位于同一小矩形中的 2 个点，则令他们之间距离表示为： $\text{distance}(u, v)$ ，计算公式如下

$$(x(u) - x(v))^2 + (y(u) - y(v))^2 \leq (d/2)^2 + (2d/3)^2 = \frac{25}{36}d^2$$



如何确定要检查哪6个点

- P_2 中与点p最接近这6个候选点的纵坐标与p的纵坐标相差不超过 d .
- 因此，若将 P_1 和 P_2 中所有点按其y坐标排好序，则对 P_1 中所有点，对排好序的点列作一次扫描，就可以找出所有最接近点对的候选者。对 P_1 中每一点最多只要检查 P_2 中排好序的相继6个点。

double epair2(S)

{

 n=|S|;

 if (n < 2) return ;

1、 m=S中各点x坐标的中位数;

 构造S1和S2;

$\longrightarrow O(n)$

//S1={p ∈ S|x(p)<=m},

S2={p ∈ S|x(p)>m}

2、 $d_i=epair2(S1);$

$d_2=epair2(S2);$

$\longrightarrow 2T(n/2)$

3、 $d_m=\min(d_i, d_2);$

\longrightarrow 常数时间

4、 设 P_1 是 S_1 中距垂直分割线 ℓ 的距离在 d_m 之内的所有点组成的集合；
 P_2 是 S_2 中距分割线 ℓ 的距离在 d_m 之内的所有点组成的集合；
 将 P_1 和 P_2 中点依其y坐标值排序；
 并设X和Y是相应的已排好序的点列；
 $O(n)$

5、 通过扫描X以及对于X中每个点检查Y中与其距离在 d_m 之内的所有点(最多6个)可以完成合并；
 当X中的扫描指针逐次向上移动时，Y中的扫描指针可在宽为 $2d_m$ 的区间内移动；
 设 d_i 是按这种扫描方式找到的点对间的最小距离；
 $O(n)$

6、 $d=\min(d_m, d_i);$
 return d;
 常数时间

}

Time Complexity Analysis

❖ ①、⑤用了 $O(n)$ 时间；

❖ ②用了 $2T(n/2)$ 时间

❖ ③、⑥用了常数时间

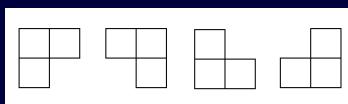
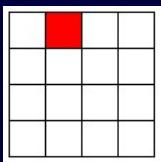
❖ ④在预排序的情况下用时 $O(n)$

$$T(n) = \begin{cases} O(1) & n < 4 \\ 2T(n/2) + O(n) & n \geq 4 \end{cases}$$

$$T(n) = O(n \log n)$$

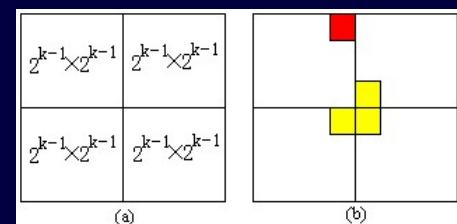
棋盘覆盖

在一个 $2^k \times 2^k$ 方格组成的棋盘中，恰有一个方格与其它方格不同，称该方格为一特殊方格，且称该棋盘为一特殊棋盘。在棋盘覆盖问题中，要用图示的4种不同形态的L型骨牌覆盖给定的特殊棋盘上除特殊方格以外的所有方格，且任何2个L型骨牌不得重叠。



棋盘覆盖

当 $k>0$ 时，将 $2^k \times 2^k$ 棋盘分割为4个 $2^{k-1} \times 2^{k-1}$ 子棋盘(a)所示。特殊方格必位于4个较小子棋盘之一中，其余3个子棋盘中无特殊方格。为了将这3个无特殊方格的子棋盘转化为特殊棋盘，可以用一个L型骨牌覆盖这3个较小棋盘的会合处，如(b)所示，从而将原问题转化为4个较小规模的棋盘覆盖问题。递归地使用这种分割，直至棋盘简化为棋盘 $k=1$ 。



棋盘覆盖

```

void chessBoard(int tr, int tc, int dr, int dc, int size) {
    if (size == 1) return;
    int t = tile++, // L型骨牌号
        s = size/2; // 分割棋盘
    // 覆盖左上角子棋盘
    if (dr < tr + s && dc < tc + s)
        chessBoard(tr, tc, dr, dc, s);
    else // 此棋盘中无特殊方格
        // 用 t 号 L型骨牌覆盖右下角
        board[tr + s - 1][tc + s - 1] = t;
    // 覆盖其余方格
    chessBoard(tr, tc, tr + s - 1, tc + s - 1, s);
    // 覆盖右上角子棋盘
    if (dr < tr + s && dc >= tc + s)
        chessBoard(tr, tc, dr, dc, s);
    else // 此棋盘中无特殊方格
        // 用 t 号 L型骨牌覆盖左下角
        board[tr + s - 1][tc + s] = t;
    // 覆盖其余方格
    chessBoard(tr, tc, tr + s, tc + s, s);
}
复杂度分析:  $T(k) = \begin{cases} O(1) & k = 0 \\ 4T(k-1) + O(1) & k > 0 \end{cases}$   $T(n) = O(4^k)$  渐进意义上的最优算法

```

循环赛日程表

设计一个满足以下要求的比赛日程表：

- (1) 每个选手必须与其他 $n-1$ 个选手各赛一次；
- (2) 每个选手一天只能赛一次；
- (3) 循环赛一共进行 $n-1$ 天。

按分治策略，将所有的选手分为两半， n 个选手的比赛日程表就可以通过为 $n/2$ 个选手设计的比赛日程表来决定。递归地用对选手进行分割，直到只剩下 2 个选手时，比赛日程表的制定就变得很简单。这时只要让这 2 个选手进行比赛就可以了。

1	2	3	4	5	6	7	8
2	1	4	3	6	5	8	7
3	4	1	2	7	8	5	6
4	3	2	1	8	7	6	5
5	6	7	8	1	2	3	4
6	5	8	7	2	1	4	3
7	8	5	6	3	4	1	2
8	7	6	5	4	3	2	1

Chapter 7. Quicksort

99

§ 7 快速排序

尽管最坏时间是 $\theta(n^2)$ ，但期望时间为 $\theta(n \lg n)$

基于比较排序的时间下界为： $\lg n! \leq n \lg n - 1.44n + O(\lg n)$

快速排序平均： $1.39n \lg n + O(n)$ ，系数较小故称“快排”

1. 算法描述

① 方法

Divide : $A[p..r] \Rightarrow A[p..q-1] \leq A[q] \leq A[q+1..r]$

Conquer : 递归对 $A[p..q-1]$, $A[q+1..r]$ 快排

终结条件，区间长度为 1 时空操作

Combine : 空操作

100

§ 7 快速排序（续）

② 算法

```

QuickSort (A, p, r) {
    if (p < r) {
        q ← Partition(A, p, r); // 划分区元 A[q] 已正确
        QuickSort(A, p, q - 1);
        QuickSort(A, q + 1, r);
    }
}

```

101

§ 7 快速排序（续）

③ 划分

```

Partition(A, p, r) {
    x ← A[r]; // 区间最后元素为划分元
    i ← p - 1;
    for j ← p to r - 1 do { // 始终有 i ≤ j
        if (A[j] ≤ x) { // 使 A[p..i] ≤ x
            i ← i + 1;
            A[i] ↔ A[j];
        } // end if 若含 A[j] > x 时，j 加 1
    } // end for
    A[i + 1] ↔ A[r]; // 划分区位置为 i + 1
    return i + 1;
}

```

102

§ 7 快速排序 (续)

■ 循环不变量

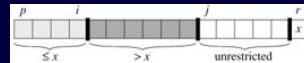
- I. $A[p..i] \leq x$
- II. $A[i+1..j-1] > x$

III. $A[j..r-1]$ 尚未确定

IV. $A[r]=x$

■ Note:

这种划分使得: $A[p..q-1] \leq A[q] < A[q+1..r]$



103

§ 7 快速排序 (续)

■ 循环不变量

- I. $A[p..i] \leq x$
- II. $A[i+1..j-1] > x$

III. $A[j..r-1]$ 尚未确定

IV. $A[r]=x$



104

§ 7 快速排序 (续)

2. 性能分析

■ 划分是否平衡?

① 最坏划分: (已有序)

$$\begin{aligned} T(n) &= T(n-1) + T(0) + \theta(n) \quad // \text{有一子区间为空} \\ &= T(n-1) + \theta(n) \\ &= \sum_{k=1}^n \theta(k) = \theta\left(\sum_{k=1}^n k\right) = \theta(n^2) \end{aligned}$$

② 最好划分: (两子问题大小大致相等)

$$\begin{aligned} T(n) &= 2T(n/2) + \theta(n) \\ &= \theta(n \lg n) \quad // \text{由master定理} \end{aligned}$$

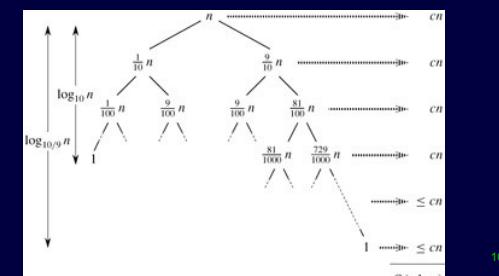
105

§ 7 快速排序 (续)

③ 平衡划分

快排平均时间接近于最好情况, 设划分总是产生9:1划分

$$T(n) \leq T(9n/10) + T(n/10) + cn$$



106

§ 7 快速排序 (续)

③ 平衡划分

\because 任何底大于1的对数与以2为底的对数之间只相差一常数因子

\therefore 任何常数比例 (如99:1, 999:1) 的划分, 树高仍为 $O(\lg n)$, 从而快排时间为 $O(n \lg n)$

107

§ 7 快速排序 (续)

3. 随机版本 (P100)

- 快速排序的平均性能假定: 输入的所有排列是等可能的
- 算法随机化是指:

算法行为不仅由输入确定, 而且与随机数发生器产生的值有关。强迫输入分布是随机的

```
RandomizedPartition (A, p, r) { //取代原partition
    i ← Random(p, r); //在[p..r]中选随机数i
    A[r] ↔ A[i];
    return Partition (A, p, r); //取A[r]作划分元
}
```

108

§ 7 快速排序(续)

3. 随机版本

- 但随机化算法分析较困难
- 该算法非常有效，在排序过程中，某次随机选择最坏不会影响总体效果

- Ex 7.2-5
- 上机作业：写2个快排版本比较之

109